

実 績 報 告 書

1 事業者名	NP0 法人マナビエル
2 事業名	ランゲージアーツ ことばで自分を伝える力 対話とチームワークが楽しい！「ゴミ箱ロボ」研究所
3 実施期間	令和7年9月20日
4 実施場所等	セッション杉並 第9会議室
5 対象年齢・ 参加人数	参加人数 12 名（小 4:4 人, 小 5:2 人, 小 6:4 人, 中 1:1 人, 中 3:1 人） 申込人数 16 名
6 参加費	有料（500円）
7 内容	本ワークショップではロボット制作を通して、対話的な学びと探究的な姿勢を育むことを目的として実施した。豊かな対話と主体性が自然に生まれることを主眼とし、一人ひとりの言語化から新たな価値が生まれる楽しさと喜びを体験した。そのためのステップとして、ロボットの基本構造やセンサーの仕組みを学んだうえで話し合い、グループならではの計画・制作・プログラミングに取り組んだ。子どもたちは、自分のアイデアを言葉にして仲間と共有しながら、試行錯誤を繰り返してロボットの動きを調整した。技術的なサポートについては MOSAdemy が支援し、制作の終盤には発表の時間を設け、グループごとに取り組んだ工夫点や苦労した点を言語化し、互いの成果を認め合うことでしめくくった。 ●事業実施準備開始日 4月23日（補助金交付決定通知を受理） ●企画ミーティング 6/18, 7/1, 8/8, 9/11（4回） ●振り返りミーティング 9/25（1回） ●プログラム ・ オープニング / アイスブレイク ・ 参加者 & スタッフ全員で自己紹介 ・ 互いの雰囲気を知り、場をあたためる ・ 今日の目的・ゴールイメージ・グランドルール共有 ・ マナビエル・MOSAdemy の役割紹介

	• ミッション 1 言葉で動かせ！〈ロボトレ訓練室〉 ・「ロボットとは？」の導入レクチャー ・身近なロボット／しくみの理解 ・ジャーナルワーク（心のことばを言語化して深める） ・「〇〇な気持ちになるゴミ箱」のアイデアを個人で考える • ミッション 2 言葉で描け！〈キャッチコピー会議〉 ・ジャーナルシェア（互いの言葉を聞き、キーワードを交換） ・対話を通してチームの「〇〇」を決定 ・“目的地”＝チームのゴールイメージを言葉で定める • ミッション 3 論理的に考えよ！〈コード設計に挑戦〉 ・ロボットが動くしくみの解説 ・フローチャートの練習 ・チームのゴールに向けた「動きの設計図」をつくる • メインワーク 実装ラボ（チーム開発タイム） ・ロボット制作・動作の試行錯誤 ・発表に向けた動きの完成 ・MOSAdeemy スタッフの技術サポートと協働体験 ・※各チームで適宜休憩 • 研究発表 & フィードバック ・チームごとに成果共有 ・講評とコメント ・多様な考え方・工夫の発見 • リフレクション（ふりかえり） ・個人ふりかえり ・チーム共有 ・今日の気づきと成長を確かめる ●事業終了後 事業の様子をまとめた動画を作成し、YouTube に掲載した。
8 効果	【全体を通して】 本ワークショップは、「一人ひとりの考えを言語化し、対話を生み、新たな価値を創造する過程をロボット制作を通して体験すること」を目標として企画・実施した。ロボットの制作とプログラミングに取り組む過程では、子どもたちが互いに意見を交換し、試行錯誤しながらも課題設定に向かう姿が多くみられた。 ものづくりの場面では「一人で集中してつくる」だけでなく、「仲間と対話することでより納得のいく形に近づける」という体験が生まれたことが印象的であった。子どもたちはトライアンドエラーを繰り返す中

で、失敗を恐れず挑戦を続ける姿勢を自然に身につけていた。また、技術面では、協働団体である MOSAdemy が、子どもたちのアイデアに対し「できること・できないこと」を明確にしながら、「どうすれば実現できるか」を丁寧に提示したことで、参加者が自ら最適解を導き出す学びが実現したと感じている。

本取組は、「次もできそうだ」「自分の考えを言葉にしていいいのだ」と感じられる子どもを増やしたい、という当団体のねらいとも合致している。実際に、子どもたちが積極的に対話し、自分の考えを表現する場面が多く見られ、また終了後のアンケートにおいても前向きな回答が多数寄せられたことから、当初の目的は達成されたと考えている。

【参加者アンケートより抜粋】

・細かいことなどをたくさんやったので難しかったけれど、初めてこんなに本格的なプログラミングをしたので楽しかったです。チームで考えをシェアすると、色々なアイディアが浮かんで楽しかったです。

・ものづくりはたのしい。みんなで協力すると楽しく、効率が良い。

・チームで話し合うときにアイディアがたくさん出てきて楽しくなった。一人だと分からないことがチームだと分かるから良かった。分かりやすい説明をありがとうございました。

・ワクワクドキドキと、とっても楽しかったです。考えることってすごく大切なことと改めてわかりました。自分の気持ちを相手に伝えることで、相手も自分もハッピー。

・みんなで意見を出し合う時はみんなで協力できて楽しかったし、作る時にはみんなで楽しく失敗を繰り返して、すごく楽しかったです。ロボットにはすごくいろいろな条件が必要だと知れたので、嬉しかった。

・プログラミングやロボットには興味の前からあったけど、今日やってもっと興味を持った。一人よりもアイディアが浮かんできた。

・「〇〇な気持ちになるゴミ箱」を考えると、どんなゴミ箱があったら便利か考えるのがわくわくした。ロボットがもっと世の中に出たりすることは、将来近くなりそうだった。

・プログラムを見ているときに、これが完成したらどうなるのだろうと考えて、とてもワクワクした。やっぱり物事を一人でやろうと思うと難しいけれど、チームがいることでみんなの長所を生かしてとてもいいものができる。

・チームで作っていると困っている時に教えてくれるので、あまり困りませんでした。

収 支 決 算 書

Ⅰ 収入の部

項目	内容	金額
1 助成金	次世代育成基金活用事業助成金	443,000
2 その他収入	参加費 団体負担	6,000 708
収入合計		449,708

Ⅱ 支出の部

項目	内容	金額		
		単価	数量	計
① 助成対象経費		合計		449,708
(1) 旅費		小計		5,060
	①ファシリテーター交通費：自宅～会場往復1回×6名	5,060	1	5,060
(2) 謝礼		小計		218,000
	①ファシリテーター謝礼：8,000円×1回×6名	8,000	6	48,000
	②企画運営・打ち合わせ費：3,000円×5回×6名	15,000	6	90,000
	③講師・技術者謝礼：10,000円×5名	10,000	5	50,000
	④講師・技術者打ち合わせ費：3,000円×2回×5名	6,000	5	30,000
(3) 印刷費		小計		72,053
	①参加者募集チラシ・ポスター_印刷費	28,053	1	28,053
	②参加者募集チラシデザイン費（A4・データ納品）	44,000	1	44,000
(4) 物品購入費		小計		133,425
	①ワークシート・資料印刷インク購入費	9,010	1	9,010
	②消耗品費（文具、名札など）	10,015	1	10,015
	③動画制作費（SNS・YouTube用）	44,000	1	44,000
	④プログラミングキット購入費（16名分）	4,400	16	70,400
(5) 役務費		小計		12,470
	①私立校・都立校チラシ郵送レターパック代（29校分）	430	29	12,470
(6) 使用料及び賃借料		小計		8,700
	①講座当日会場利用料（セッション杉並/講座室）	4,700	1	4,700
	②会場利用料・駐車場代（事前打ち合わせ）	4,000	1	4,000
(7) その他		小計		0
② 助成対象外経費（その他の経費）		合計		0
支出合計（総事業経費①＋②）				449,708